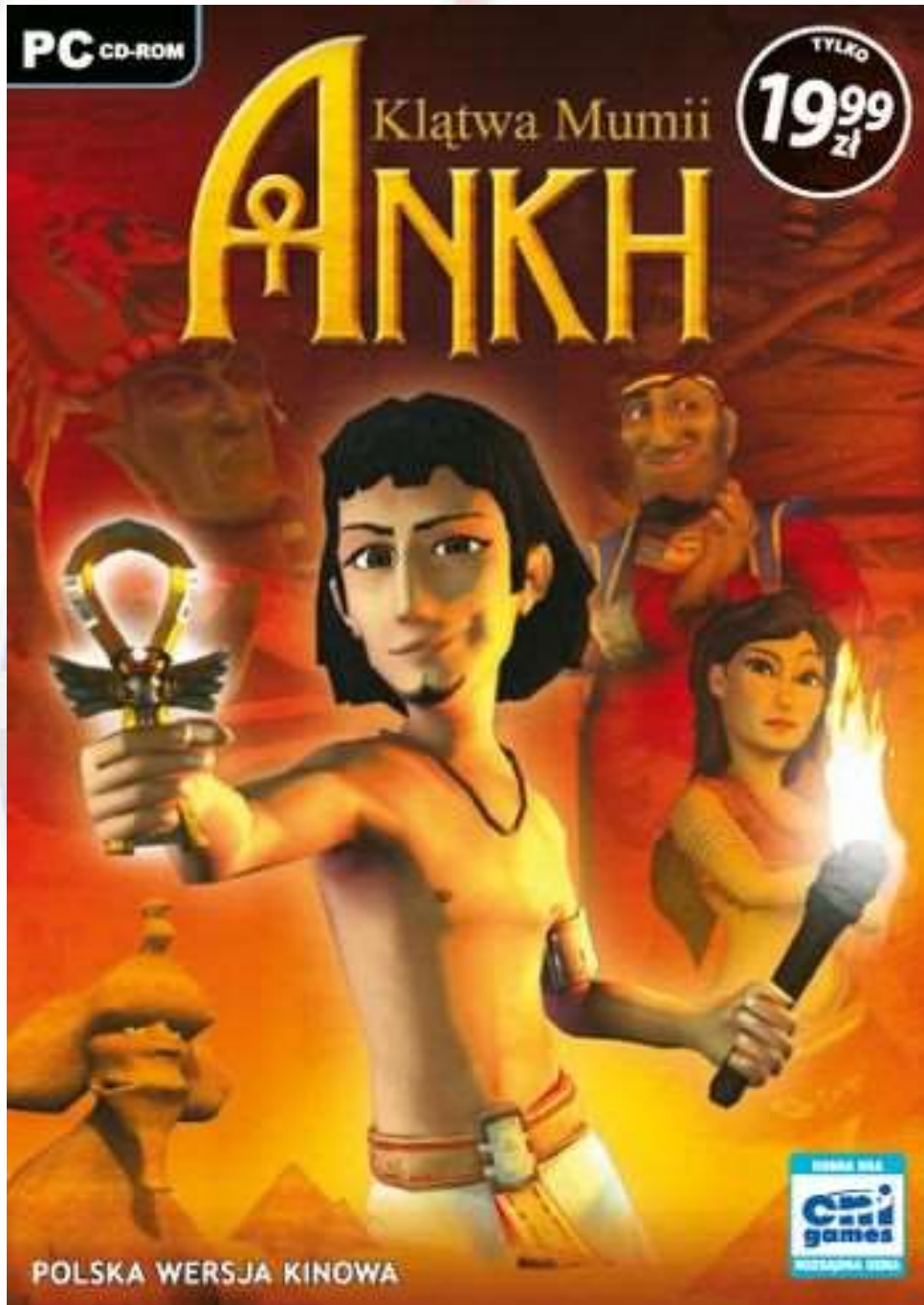


PRZYGODOMANIA



SOLUCJA-PORADNIK

PRZYGODOMANIA

PORADNIK DO GRY
Ankh: klątwa mumii

Autor
Urszula

Data publikacji
marzec 2012

PrzygodoMania.pl

Wszelkie prawa zastrzeżone

Kopiowanie i rozpowszechnianie bez zgody jest zabronione!

SOLUCJA-PORADNIK

Spis treści

Rozdział I - Jak wkurzyć Faraona?	4
Jak wydostać się z domu?	4
Jak odzyskać monetę?.....	4
Jak dostać się do pałacu, by porozmawiać z faraonem?	6
Jak naostrzyć nożyce?	7
Jak zdobyć pieniądze na zakup mapy prowadzącej do skarbu ?.....	7
Jak odnaleźć skarb?	8
Jak zdobyć materiały na wykonanie maski?	8
Rozdział II - Nieprzyzwoita propozycja.....	9
Jak uciec z więzienia?	9
Jak znaleźć tyle wejście do pałacu?	10
Rozdział III - Przywołanie Ozyrysa.....	11
Jak wydostać się z pałacowej piekarni?	11
Jak Thara ma ominąć strażnika?	12
Jak przywołać Ozyrysa?	13
Jak zagrać?.....	15
Jak uciec prześladowcom?	15
Rozdział IV – Słońce Kairu.....	15
Jak pozbyć się klątwy?.....	15
Jak odzyskać lampę?.....	16
Jak zdobyć drink?	17
Jak dostać się przed oblicze faraona?.....	17
Jak odnaleźć córkę faraona?.....	17
Rozdział V – Zaświaty.....	22

Rozdział I - Jak wkurzyć Faraona?

Jak wydostać się z domu?

- Na łóżku leży **brudna koszula**, zabieramy ją i zdobędziemy również **srebrną monetę**.
- Podchodzimy do wazy i zabieramy **pędzel bez włosia**.
- Otwieramy odblokowaną szafkę i zabieramy **plaszcz ojca oraz wieszak**.



- Idziemy na piętro, łączymy ze sobą płaszcz z koszulą, mamy linę.
- Liny używamy na koszu z kwiatami, który wisi pod sufitem, jesteśmy na zewnątrz.
- Spotykamy dwóch bandziorów, dajemy im srebrną monetę.

Jak odzyskać monetę?

- Rozmawiamy z nimi, oddadzą nam monetę w zamian za jedzenie.
- Idziemy na bazar, rozmawiamy z Volcano na wszystkie tematy.
- Idziemy do pałacu faraona, zabieramy po drodze **siatkę na ryby (wisi na sznurku)**.



- Wracamy na plac, gdzie odbywa się handel niewolnikami i kierujemy się uliczką w dół, aż dotrzemy do straganu Olgi.
- **Zabieramy metalowy pręt** podpierający drzwi.
- Gdy Olga zajmie się zaganiem kotów, zabieramy z lady **bulkę i sałatę**.



- Idziemy w prawo, aż dotrzemy do Nilu, przy pomocy siatki wylawiamy ze **ścieków zepsutą rybę**.

- Łączymy sałatę, bułkę i rybę i mamy kanapkę dla bandziorów.
- Wracamy do bandziorów. Robimy wymianę: bułka za monetę.

Jak dostać się do pałacu, by porozmawiać z faraonem?

- Wracamy do bramy prowadzącej do pałacu faraona.
- Rozmawiamy ze strażnikami i poznajemy ich słabe punkty – **boją się krokodyli.**
- Wracamy nad rzekę i rozmawiamy z właścicielem promu, płacimy (srebrną monetą) za podwózkę.
- Po awanturze wpadamy do rzeki, używamy metalowego **pręta na desce.**



- Podnosimy **kamienne ramię.** Podchodzimy do pirata, klikamy na **jego ramię i zdobywamy jego dłoń.**
- Z dłoni pirata zabieramy **kluczyk do skrzyni.**
- Ze środka zabieramy: **hawajską koszulę, statuetkę, zepsuty kompas i piracką flagę.**
- **Łączymy koszulę z kamienną ręką,** a następnie klikamy nią na krokodyla.
- Zdobywamy **krokodyle zęby** i wychodzimy na brzeg.
- Właścicielowi promu dajemy flagę i wracamy na bazar.

Jak naostrzyć nożyce?

- Podchodzimy do niewidomego krawca i rozmawiamy z nim na wszystkie tematy.
- Okazuje się, że ma problem: jego nożyce są tępe. Oferujemy pomoc.
- Wracamy nad rzekę i **nożyce ostrzemy na kamieniu.**
- Wracamy na bazar i oddajemy nożyce, dostaniemy w zamian **igłę.**
- Igłę montujemy na zepsutym kompasie.

Jak zdobyć pieniądze na zakup mapy prowadzącej do skarbu ?

- Idziemy na bazar do Fatimy, rozmawiamy na wszystkie tematy.
- **Dostaniemy mapę w zamian za gotówkę, albo coś drogiego.**
- Idziemy do promu i płyniemy na drugą stronę.
- Używamy kompasu. Idziemy na pustynię, zabieramy znalezione **kij i czaszkę.**
- Idziemy w kierunku Gizy, podchodzimy do kupców, rozmawiamy z nimi.
- Trzeba umyć wielbłąda.
- Na misce kładziemy **wielbłądzi przysmak.**



- **Kij wkładamy w myjnię i klikamy na niego.**
- Za wymycie wielbłąda otrzymamy **butelkę wina.**

- Na podłodze myjni leży **wielbłądzi włos**, zabieramy go.
- Łączymy włos z pędzlem bez włosia.
- **Przy pomocy pędzla czyszcimy statuetkę**, mamy cenny przedmiot.
- Wracamy do Fatimy na bazar i wymieniamy statuetkę na mapę.

Jak odnaleźć skarb?

- Wracamy na pustynię i kierujemy się na północ.
- Dalej kierując się w lewo **dojdziemy do oazy**.
- W oazie spotkamy trzy osoby. Prosimy o wykonanie **maski krokodyla**.
- Żeby to wykonać potrzebują odpowiednich materiałów.

Jak zdobyć materiały na wykonanie maski?

- **Mamy zęby i czaszkę, potrzebujemy jeszcze skóry**.
- Wracamy na bazar, szukamy starszej kobiety, która spaceruje po bazarze.
- Jej torebka jest wykonana z krokodylej skóry.
- Rozmawiamy tak z kobietą, aby oddała nam torebkę.



- Wracamy do oazy i dajemy wszystkie rzeczy potrzebne na zrobienie maski.

- Wracamy przed bramy pałacu.
- Możemy wejść do środka.

Rozdział II - Nieprzyzwoita propozycja

Jak uciec z więzienia?

- Ze szczurzej nory zabieramy **pilnik**.
- **Pilnikiem klikamy na łańcuchy**, spadnie nieżywy pirat.



- Zabieramy mu **drewnianą nogę i flet**.
- Podchodzimy do **dziury w murze** i rozmawiamy z osobą po drugiej stronie.
- Musimy się dostać do świątyni Ozyrysa i z nim rozmawiać, aby zdjąć klątwę.
- Dajemy osobie po drugiej stronie **flaskę wina** i po chwili zabieramy ją opróżnioną.
- Dajemy mu **wieszak**, a będziemy mieli zrobiony **wytrych**.
- Wytrychem otwieramy celę i wychodzimy.
- Drogę zagraża nam krokodyl, klikamy na niego **drewnianą nogą**.

Jak znaleźć tyle wejście do pałacu?

- Idziemy na plac koło handlarza niewolnikami i rozmawiamy z Dinarem.
- Pomoże nam, jeśli przyniesiemy mu Grala z ambasady arabskiej.
- Dostajemy od niego **oznakę strażnika** i podchodzimy do strażnika pilnującego wejścia.
- Pokazujemy mu **odznakę**, wchodzimy do ambasady.
- Klikamy na Grala, ale w środku jest wąż.



- Z półki zabieramy grzechotkę i używamy jej na Gralu, a potem szybko na oknie (póki wąż wystawia łeb z kielicha).
- Zabieramy Grala i wracamy do Dinara – po wymianie poznamy tajne wejście do pałacu.
- Podchodzimy do **okienka**, i rozmawiamy z dziewczyną, trzeba ją uwolnić.
- Z półki obok stołu z przedmiotami zabieramy **słoik z termitami**, ze statuy po lewej zabieramy **proklamację**.



- Przechodzimy dalej w lewo, za zakrętem przed strażnikiem schodzimy do **piwnicy - termitami klikamy na przegniłą belkę.**
- Uwalniamy dziewczynę, ale potrzebna jej jest **normalna odzież.**
- Dajemy jej proklamację i wychodzimy z piwnicy.
- Podchodzimy do strażnika, ale nie chce nas wpuścić.
- Dajemy **flet Tarze**, strażnik po chwili wpadnie do wsypu. Możemy iść dalej.

Rozdział III - Przywołanie Ozyrysa

Jak wydostać się z pałacowej piekarni?

- Wchodzimy po drabinie, zabieramy z worka ziarno i czytamy instrukcję.
- Schodzimy na dół, **ziarno wysypujemy do żarn i mamy mąkę.**
- Podchodzimy do płyty z wypiekami, **klikamy na nią mąką, dodajemy wody klikając na stojący obok dzban.**
- Po upieczeniu się długiej bułki, zabieramy ją.



- Wracamy na górę i kierujemy się w prawo, podchodzimy do krawędzi i z **długiej bulki robimy sobie pomost.**
- Z pomocą przyjdzie nam Thara.
- Teraz będziemy grali dwiema postaciami.

Jak Thara ma ominąć strażnika?

Assasin

- Przechodzimy schodami niżej, podchodzimy do **lewarka i klikamy na niego.**
- Poziom wody opadnie, a my przychodzimy na drugą stronę.
- Wspinamy się na palmę i jesteśmy na **drugiej stronie basenu.**
- Ze sterty różnych przedmiotów zabieramy: **tarę do prania, widelec, przyprawę curry oraz homara.**
- Z okna na linach zwisa **banan, odcinamy go homarem,**

Thara

- Kierujemy się w prawo do galerii, z okna **zabieramy plakat.**
- Wracamy. Podchodzimy do pompy i blokujemy ją przy pomocy plakatu.

Assasin

- W wodzie pływa **zabawka** - **zabieramy ją**.
- Wchodzimy na galerię i udajemy się do wieży.
- **Używamy 2x zabawki**, zwabimy strażnika, który zostanie na galerii.

Thara

- Idziemy do wieży, potem na most i przechodzimy do drugiej wieży.
- Następnie chowamy się w **ciemnym kącie**.
- Ustawiamy **Assasila oraz Tharę na brązowych płytach przed drzwiami**.
- Drzwi do świątyni się otworzą i wejdziemy do środka.

Jak przywołać Ozyrysa?

- **Oglądamy malowidła ścienne.**
- Wskazują one na



1. **ogień**
2. **przejście po piórach**
3. **zabawę z kolorami**
4. **granie na instrumentach**

- Schodzimy na dół. Jedną i drugą postacią zapalamy kadzidełka, ogień mamy z głowy.



- Chodzimy tylko po płytach, na których są **wymalowane pióra**.
- Podchodzimy do mis z kolorowymi proszkami (idziemy tylko po płytach z piórami).
- Zabieramy **żółty i zielony proszek**.
- Wrzucamy w **plomień zielony proszek**. Idziemy do gongu, pałką uderzamy w koło.[
- Wracamy. Wrzucamy w **plomień żółty proszek**. Wracamy i uderzamy w **trójkąt**.
- Wracamy ponownie, teraz **wrzucamy curry i uderzamy w kwadrat**.



- Wysuną się konsole. Assasila ustawiamy przy lewej konsoli, a Thare przy prawej.

Jak zagrać?

- Używamy **widelca na tarze do prania**. (Assasin)
- Używamy **fletu**. (Thara)
- Pojawi się Ozyrys, Assasilem przechodzimy do konsoli znajdującej się pośrodku.
- Przechodzimy na lewo, **zabieramy płytę** i zamykamy w ten sposób świątynię.

Jak uciec prześladowcom?

- Przechodzimy przez galerię a następnie **wchodzimy do wieży**,
- **Po prawej stronie znajduje się otwór**, wchodzimy do niego.
- Podchodzimy do rusztowania i **zabieramy linę**.
- Przy jej pomocy ratujemy Tharę, ale faraon chyba się na nas obraził.

Rozdział IV – Słońce Kairu

Jak pozbyć się klątwy?

- Musimy udać się do oazy, kierujemy się więc na przystań, po drodze **spotkamy wizjonera**.
- Rozmawiamy z nim na wszystkie tematy, poznamy sposób zdjęcia klątwy.
- Wracamy na plac spotkać się z **handlarzem niewolnikami**, aby porozmawiać na temat zniknięcia córki faraona.
- Wracamy na przystań i przepławiamy się na drugą stronę.
- Idziemy do oazy.
- **W oazie zaczepi nas Dżin**, musimy mu pomóc **odnaleźć lampę**.

Jak odzyskać lampę?

- Idziemy do Thary, aby poprosić ją o pomoc. W **wodzie widać lampę**, ale nie możemy jej sięgnąć.
- Zostaniemy przyjęci do grona rebeliantów.
- Idziemy porozmawiać z Izraelitami - dostaniemy deskę.
- Wchodzimy na mostek, **klikamy na niego deską**, teraz jest naprawiony, możemy przejść na drugą stronę.
- Po prawej **szczelina**, prowadzi do tajnej siedziby rebeliantów, idziemy tam.
- Zabieramy **banana i wiadro**, wracamy do miasta.



Podnieś: bucket with remnants of red paint

- Idziemy do handlarza niewolnikami, rozmawiamy z niewolnikiem na wszystkie tematy.
- Rozmawiamy również z handlarzem, pomoże nam w zamian za drinka „Słońce Kairu”.
- Podchodzimy również do Wulkano i rozmawiamy z nim. Zapamiętujemy wskazówkę, będzie nam potrzebna.

Jak zdobyć drink?

- Idziemy do handlarza winem. Zrobi nam drinka pod warunkiem, że otrzyma banany.
- Dajemy mu **banany** zabrane z kryjówki rebeliantów.
- Handlarz zapyta nas, jaką wersję drinka chcemy, odpowiadamy, że taką, która **powala z nóg**.
- Trzeba jeszcze dać zastaw za szkło, dajemy pustą butelkę po winie.
- Niesiemy drinka handlarzowi, ale niestety brakuje w nim parasolki.
- Wracamy do sfinksa i handlarza, na jego straganie znajduje się **odpowiednia parasolka**.
- Brakuje nam funduszy żeby zakupić parasolkę, a i zwędzić nie ma jak.
- Rozmawiamy z handlarzem i szybko wracamy do ogrodu pałacowego.
- **Wiadro z resztą farby napelniamy wodą**, jego zawartość wylewamy na szefa karawany.
- Wracamy do handlarza i zabieramy **parasolkę koktajlową**.
- **Parasolkę łączymy z koktajlem** i wracamy do handlarza, by mu ją wręczyć.
- Gdy padnie trafiony drinkiem, zabieramy mu klucze przypięte do paska i uwalniamy niewolnika.
- Prosimy niewolnika o pomoc w **wyłowieniu lampy**.
- Niewolnik da nam jeszcze **maszynę czasu**.
- Wracamy do Dżina. **Dajemy mu lampę, w zamian uzyskamy informacje na temat córki faraona**.
- Wracamy do miasta, aby przekazać informację faraonowi.

Jak dostać się przed oblicze faraona?

- Przed główną bramą pałacową rozmawiamy ze strażnikiem.
- Następnie dzielimy się z faraonem rewelacjami.
- Musimy pomóc faraonowi, w zamian **otrzymamy klucz do otwarcia Sfinksa**.

Jak odnaleźć córkę faraona?

- Musimy się dostać do zaświatów, gdzie znajduje się córka faraona.
- Wracamy więc na pustynię. Podchodzimy do **stopy sfinksa i klikamy kluczem na znajdujący się tam panel**.
- Wchodzimy do środka, po prawej u góry pokaże się pasek energii.

- Wchodzimy głębiej. Dostajemy kamulcem, a nasz pasek energii kurczy się prawie do zera.
- Musimy odzyskać energię, by móc dalej działać.
- Podchodzimy do skrzyni i **zabieramy leżącą tam notatkę.**



- Przechodzimy w lewo. Koło kamienia **leży młot** który zabieramy.
- Kierujemy swe kroki na pochylnię, gdzie leży **kolejna notatka**, idziemy wyżej.
- Podchodzimy do zbiornika z węgorzami i **nabieramy do wiadra wody.**
- Następnie idziemy dalej, prosto na drugą pochylnię, na której leży **worek cementu.**



- Przy pomocy **młota** zrzucamy go na dół. Zwracamy uwagę, że na końcu pochylni przy rusztowaniu mamy jeszcze jedną notatkę.
- Schodzimy na dół, zabieramy **worek z cementem**.



- Podchodzimy do śladów pozostawionych przez taczkę. **Wsypujemy cement i zalewamy wodą**.
- Zabieramy **odlew drabiny**, idziemy w prawo do rusztowania.
- Przystawiamy drabinę. Wspinamy się po niej do góry, potem po kolejnej i **zabieramy trzecią notatkę oraz klucz**.
- Schodzimy na dół, następnie na pochylnię koło zbiornika z węgorzami i przechodzimy wyżej.



- Na skrzyni leży puszka z figami - zabieramy ją.
- Podchodzimy do **figurki z dziurką na klucz**, używamy na niej klucza.
- Wracamy do miasta, idziemy do własnego domu.
- Natykamy się przed domem na bandziorów i ojca.
- Rozmawiamy z bandziorami, a następnie z ojcem.



- Wchodzimy do domu na samą górę, podchodzimy do **rzeźbionego słupa**, **ciągniemy za dźwignię i schodzimy na dół, pod akwarium.**
- Ze skrytki **zabieramy klucz** w kształcie oka.
- Wracamy do sfinksa. Idziemy na samą górę, wrzucamy w **dziurkę od nosa puszkę fig**, a następnie również przez dziurkę od nosa wychodzimy na zewnątrz.
- Zabieramy z **ziemi figi**, zjedamy je, a nasz pasek energii zostanie uzupełniony.
- Kolejny raz wchodzimy do sfinksa, przez jego nogę idziemy na samą górę, do jego głowy.
- Używamy **klucza-oka** na mechanizmie po lewej, gdy się ukaże **szczur ciągniemy za niego.**
- Zbiornik się opróżni, zjeżdżamy w dół i zabieramy **elektrycznego węgorza.**



- Węgorzem klikamy na maszynę czasu, w naszym plecaku pojawi się odważnik.
- Podchodzimy do wagi, po lewej wkładamy żółty odważnik, a po prawej szary.
- Otworzy się przejście, idziemy schodami w dół.



- Zabieramy **zestaw do baseballa**, rozmawiamy z mumią.
- Gdy ona zacznie bawić się **przełącznikiem**, kierujemy się w lewo do **teleportera**.

Rozdział V – Zaświaty

- Zakładamy diadem, teraz będzie lepiej widać.
- Zjeżdżamy po pochylni, po drodze natykamy się na psa, **rzucamy piłkę** i mamy go z głowy.
- Dalszą drogę blokują nam kamienne drzwi.
- **Podnosimy wieko** po prawej, zabieramy **żółty bezpiecznik** i **wkładamy go czerwonej kłamry**. Rozmawiamy z bramą i wchodzimy do środka.



- Podchodzimy do Ozyrysa i rozmawiamy z nim, (**nie oddajemy mu klucza ankh**).
- Po animacji ustawiamy **Tharę za kolumną**, następnie musimy aktywować ankh.
- Zgodnie z tym, co powiedział nam Wulkano, wybieramy kwestię **s dała Ra, Ra – Ozyrysowi, Ozyrys – Setowi, Set – faraonowi**
- Zbiegamy na dół po schodach, a przed sfinksem **popychamy Bakshisha**.

Koniec